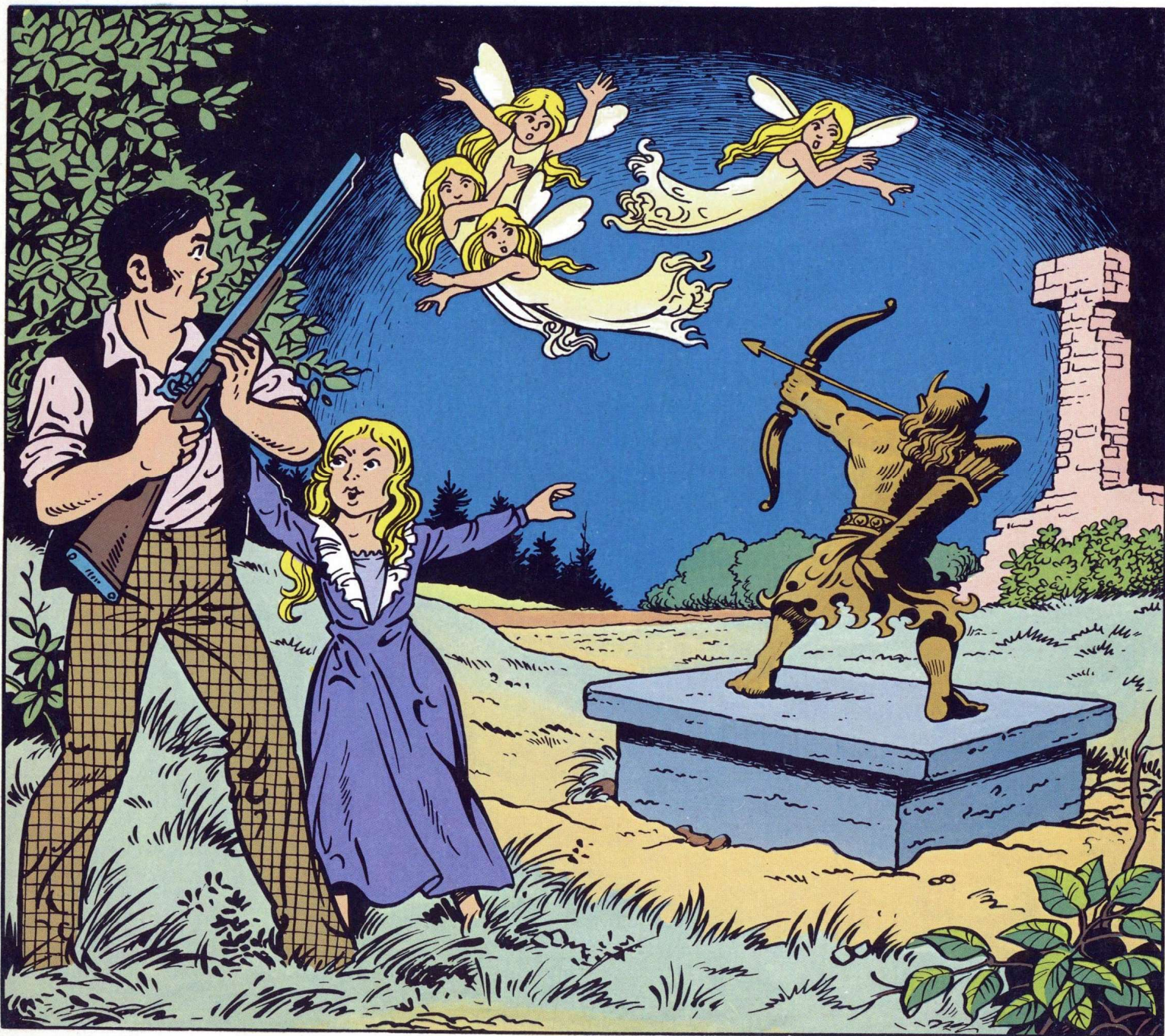


WILLY VANDERSTEEN

ROBERT ET BERTRAND

L'ENNEMI DES ELFES



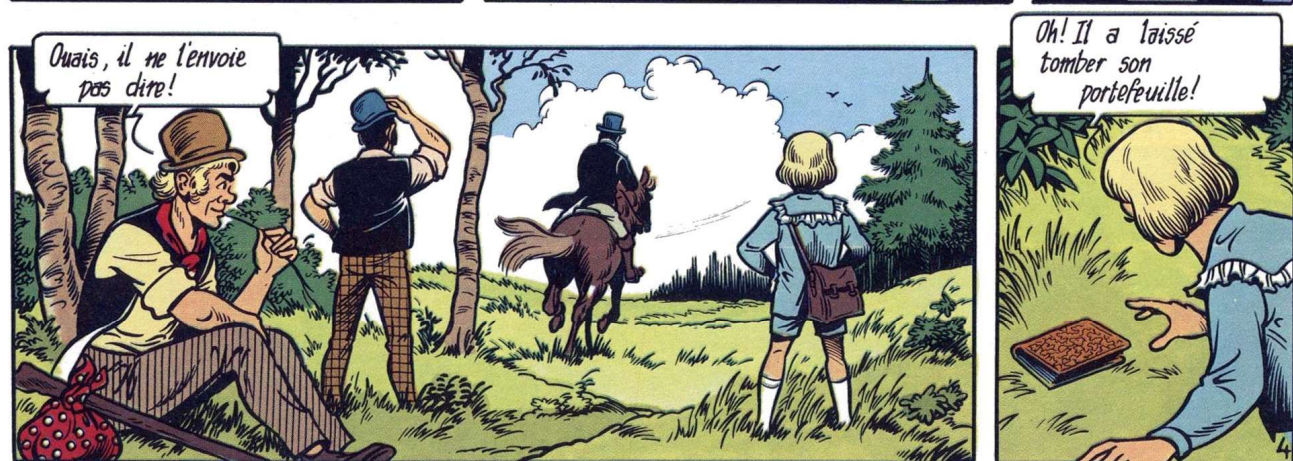
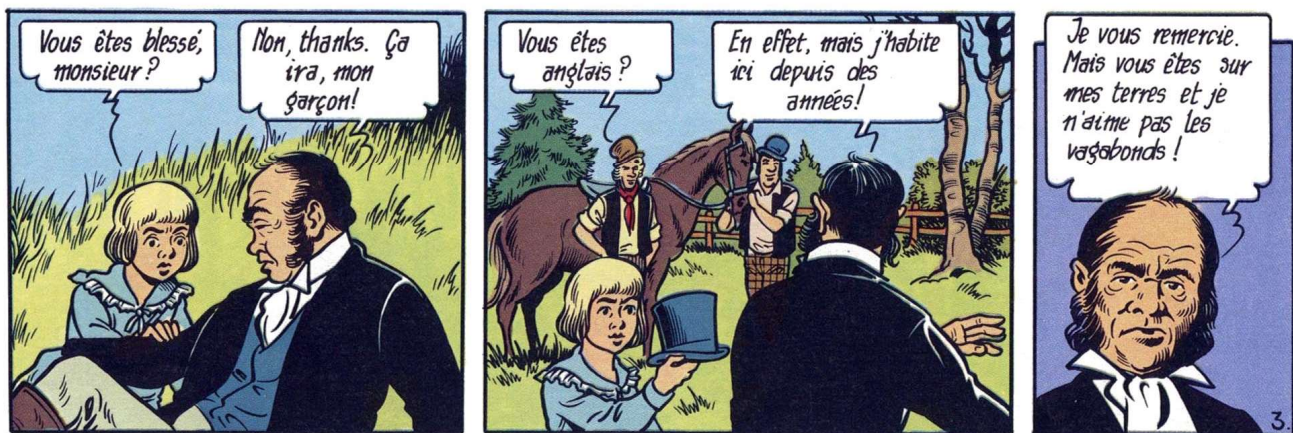
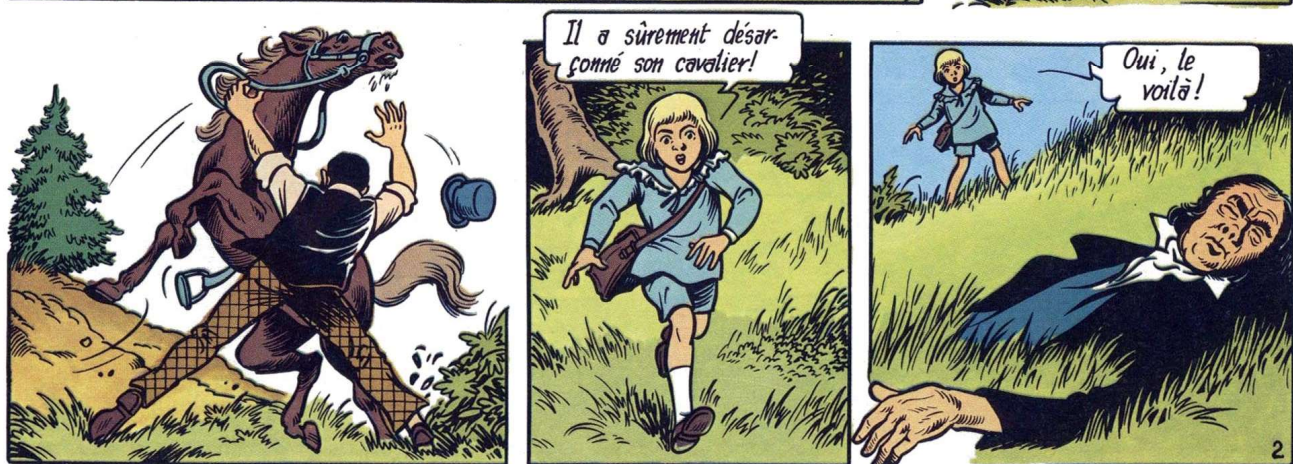
EDITIONS ERASME

WILLY VANDERSTEEN

L'ENNEMI DES ELFES

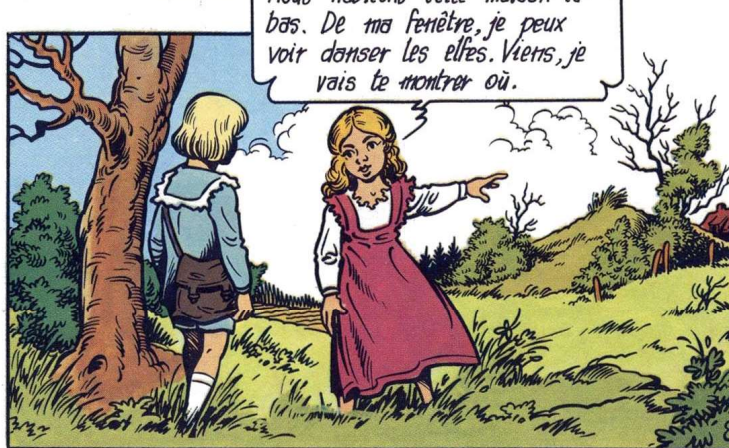
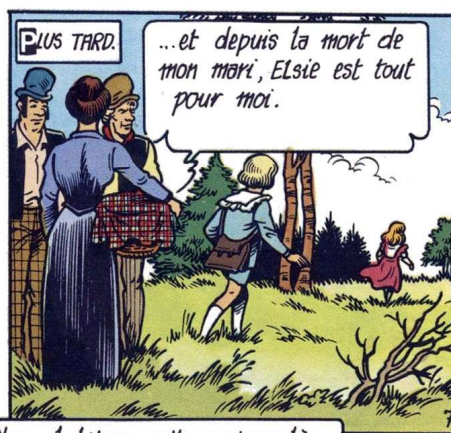
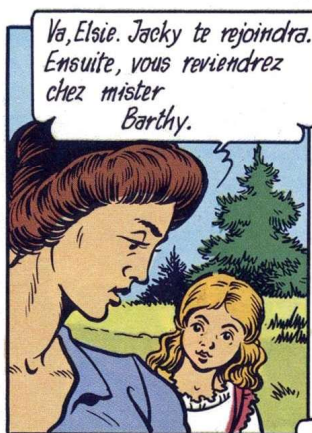
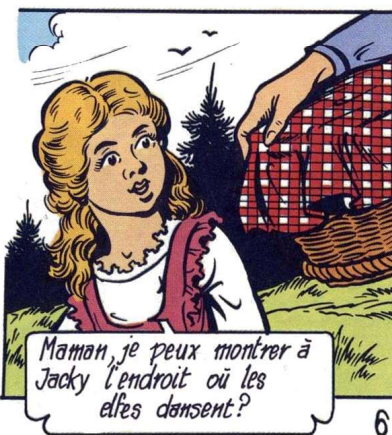


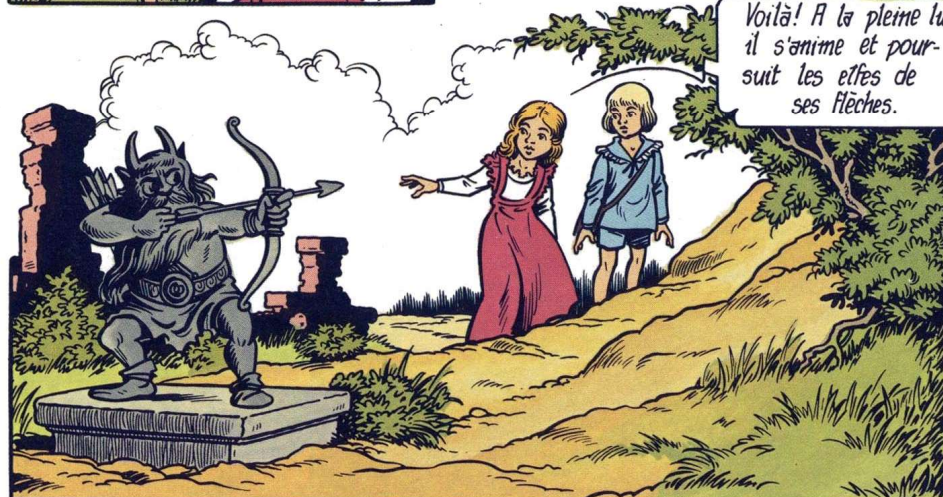
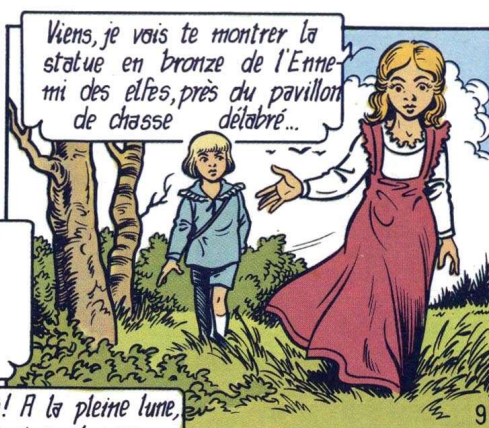
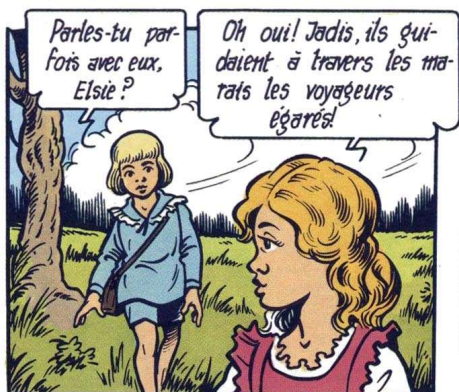
EDITIONS ERASME
ANVERS-BRUXELLES





Nous sommes Robert, Bertrand, Jacky; nous vous accompagnons pour remettre le portefeuille...





DANS L'ENTRETEMPS, HILDE A CONDUIT NOS AMIS AUPRÈS DE MISTER BARTHY.



Au fait, vous pourriez peut-être m'aider ; j'ai des ennuis...





Je suis harcelé par un mauvais plaisant; il colle des billets à la porte, parfois des menaces, signées L.



L, est peut-être l'initiale de Lande. J'ai acheté des terres ici; et certains paysans se jugent lésés.



Je pourrais vous engager pour surveiller le domaine. Il faudrait en écarter les indésirables. Vous auriez un salaire et vous seriez logés et nourris...



QUAND JACKY RENTRE, ROBERT ET BERTRAND ONT ACCEPTÉ LA PROPOSITION. MAIS...



...MARGARET, LA BONNE, SE MÊLE À L'ENTRETIEN.



Mister Barthy, il faut avertir ces garçons: deux fois déjà, on a tiré sur vous.



C'était des maraudeurs, Margaret. Mais c'est vrai, ce n'est pas sans danger...



Nous voilà donc enrôlés, Hilde. Répète-nous ce que tu apprends au village.

Certainement, Robert!



Qui vient là?

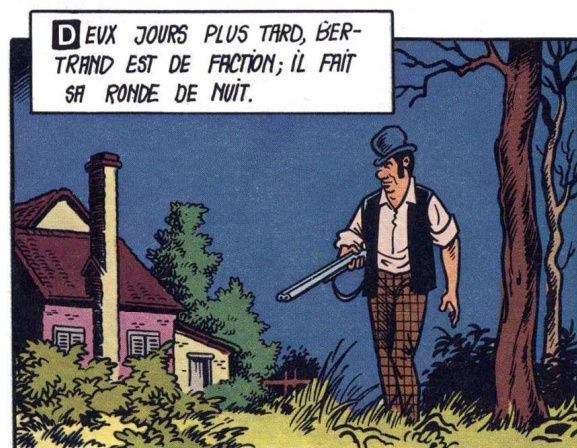
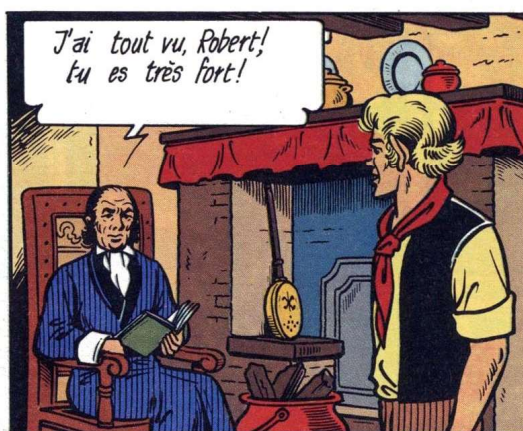
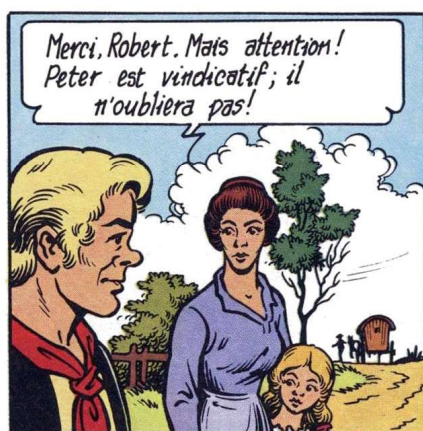


C'est Péter, le joueur d'orgue. Ses deux compagnons, rempailleurs de chaises, sont sourds-muets.

Il faut que je m'en aille. À demain!



Allô, Hilde! Tu ne me dis pas bonjour?





Hé! Qu'y a-t-il?
Oh! un
couteau...



...avec un billet autour du
manche!



D'abord poursuivre ce mysté-
rieux lanceur de couteau! Il
ne peut être loin!



Des traces... elles conduisent
au pavillon en ruines.

21



Un craquement?
On rampe dans
les taillis...



Halte! Qui
va là?



Seigneur!
Elsie, que fais-tu
ici?

22



Je ne dormais pas, Bertrand! Je
n'ai pas réveillé maman et je
suis venue dans la bruyère pour
voir danser les elfes.

Ah oui, les elfes! As-
tu vu quelqu'un
d'autre?



Non, personne, Bertrand.
Il n'y a pas de
danger!

Ce n'est pas la pleine
lune et l'ennemi des
elfes ne chasse pas.



Regarde; c'est là
qu'ils dansent!

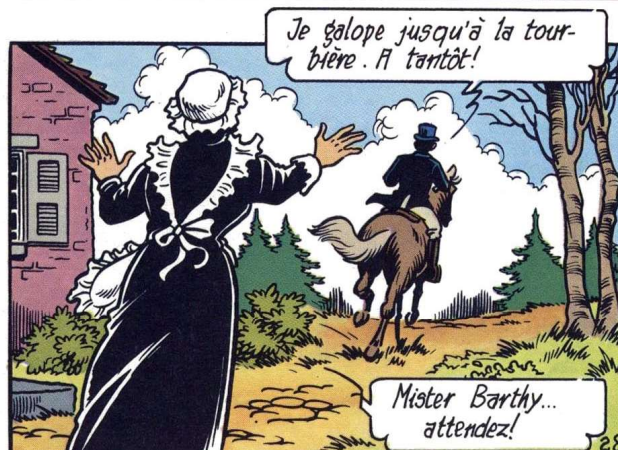
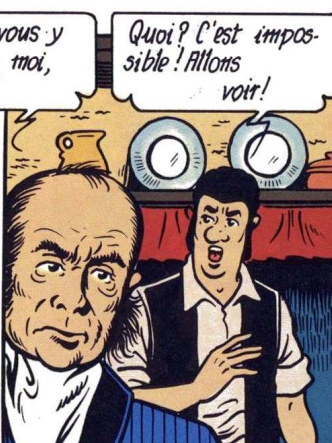
23

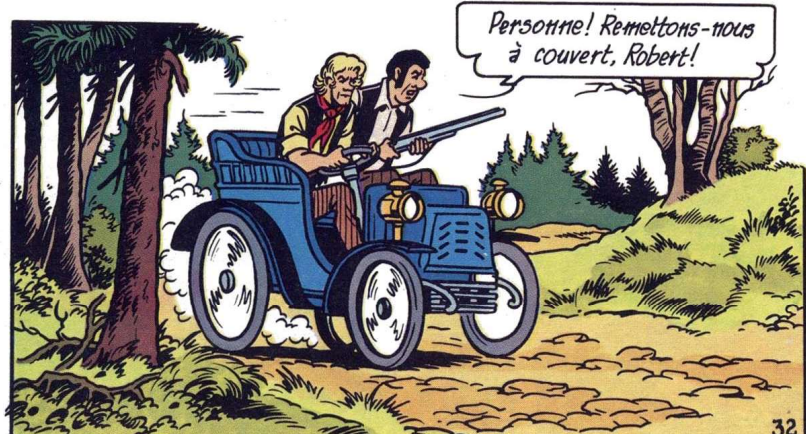
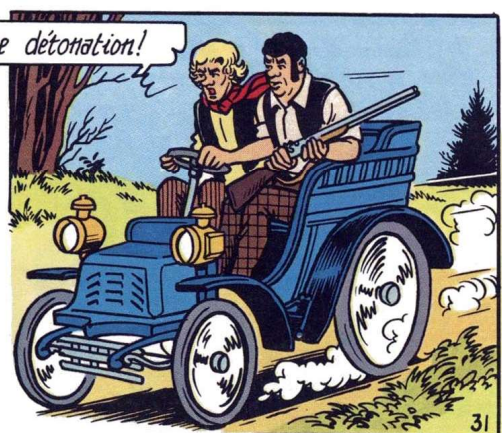
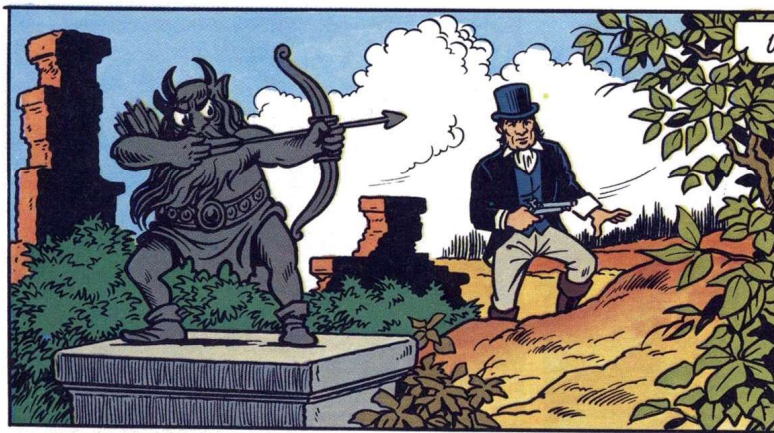
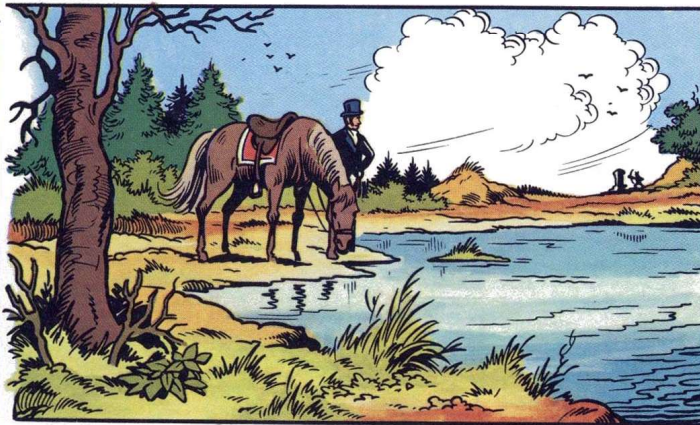
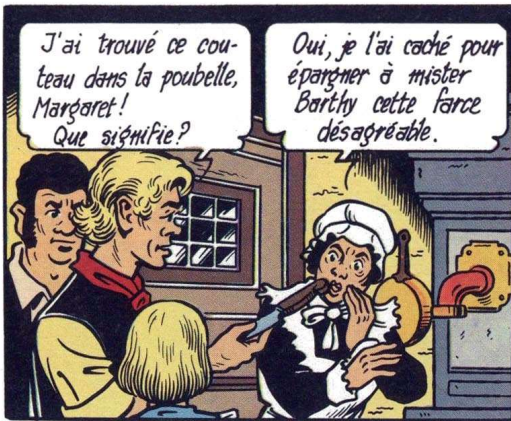


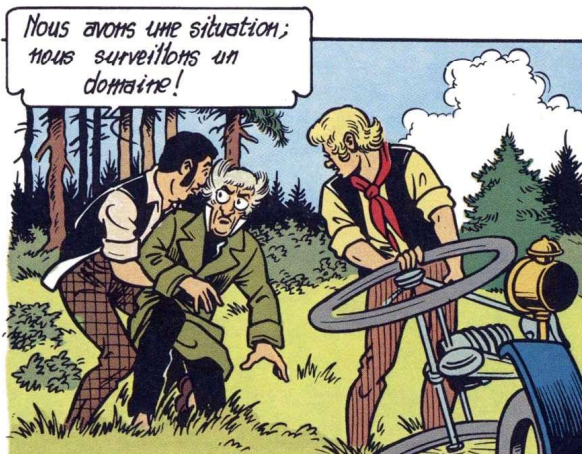
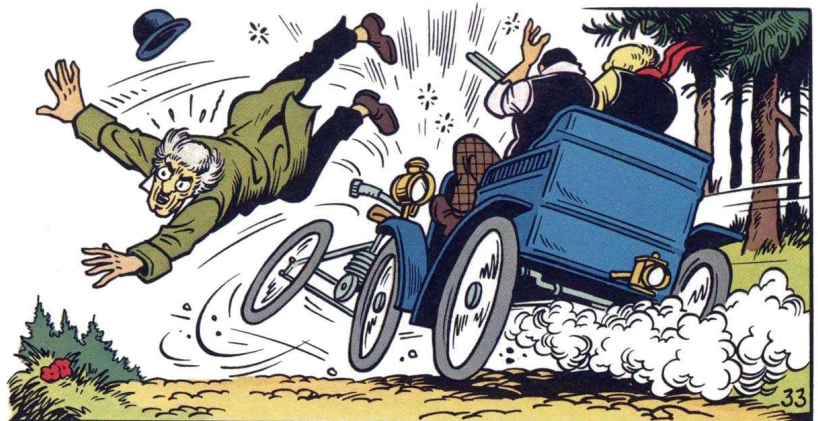
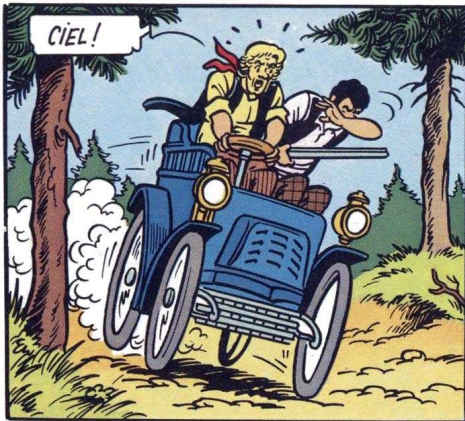
Oui, Elsie, ils sont
jolis. Mais il ne
faut plus sortir
la nuit.

Je la ramène et je rentre; je
suis curieux de lire le
billet...

24

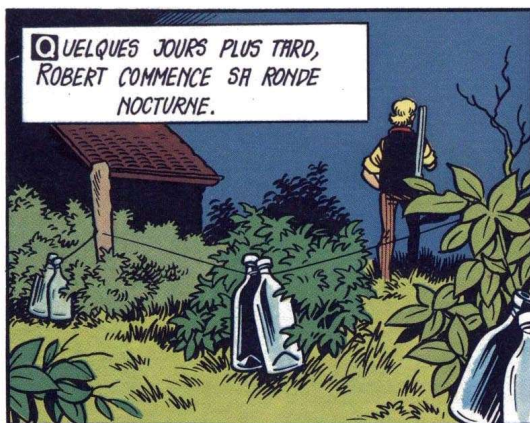






A U VILLAGE, DIX-SEPT OBSERVE ATTENTIVEMENT PETER ET SES COMPAGNONS SOURDS-MUETS.





QUELQUES JOURS PLUS TARD, ROBERT COMMENCE SA RONDE NOCTURNE.



Une riche idée de Bertrand! Si on touche à ce fil, les bouteilles tintent.



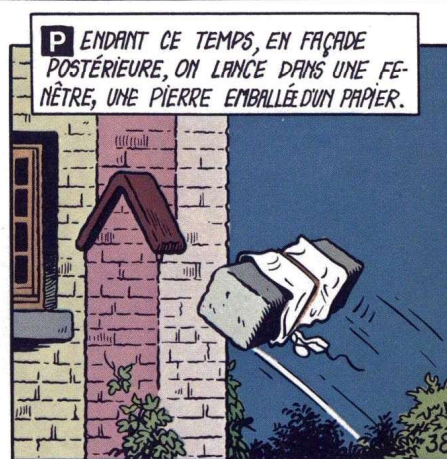
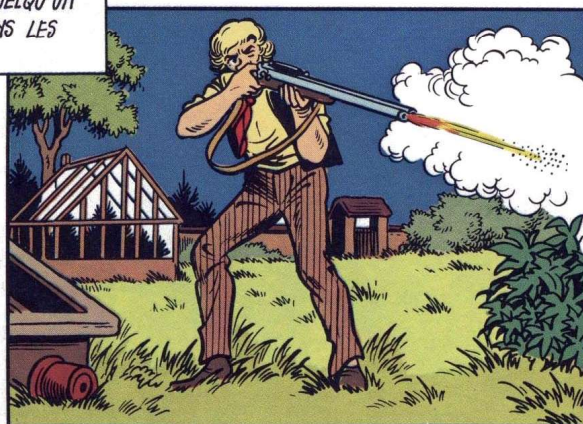
Oh! Et ça marche! Halte ou je tire!

TINK!
TONK!

37



ROBERT ENTEND QUELQU'UN S'ENFUIR ET TIRE DANS LES TRAILLIS.



PENDANT CE TEMPS, EN FAÇADE POSTÉRIEURE, ON LANCE DANS UNE FENÊTRE, UNE PIERRE EMBALLÉE D'UN PAPIER.

38



Un cri! J'ai fait mouche!



Miséricorde! Dix-sept! Je vous ai touché?



Une charge de petits plombs... heu... Je ne vais pas pouvoir m'asseoir pendant quelques jours...

39



Je regrette, inspecteur, mais pouvais-je deviner que vous vous baladiez par ici?

Mes motifs doivent encore rester secrets!



Mais allume tes quinquets! Nous aurons encore besoin l'un de l'autre.

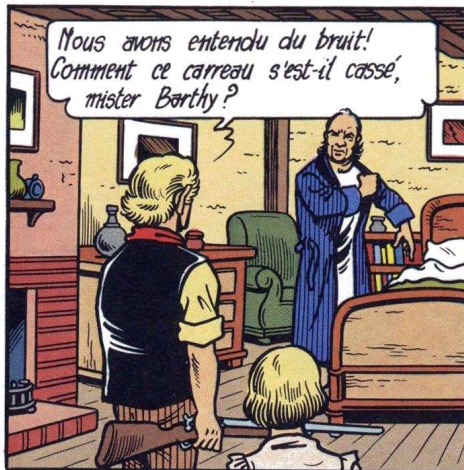


Robert, j'ai entendu un bruit de vitre cassée par ici.

40



Une erreur! C'était Dix-Sept!
Mais il y a un carreau cassé
chez Barthy!



Nous avons entendu du bruit!
Comment ce carreau s'est-il cassé,
mister Barthy?



J'ai entendu un coup de feu.
Dans ma hâte d'ouvrir, j'ai
brisé cette vitre!

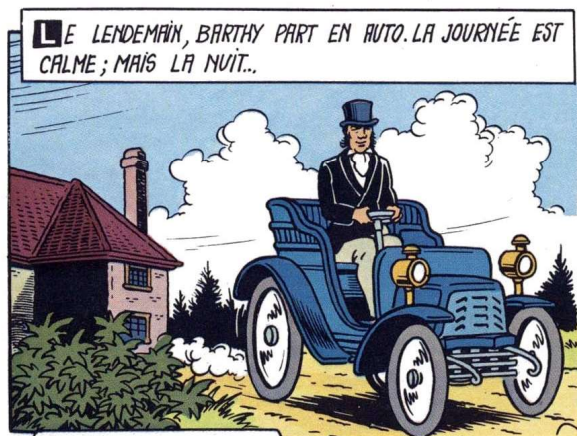


Mister Barthy, vous nous cachez
quelque chose! Dix-Sept s'inté-
resse visiblement à vos per-
secuteurs!

B ARTHY RÉPOND ÉVASI-
VEMENT, SANS PARLER DE
LA PIERRE NI DU BILLET,
JETÉS SOUS LE LIT.



Robert, demain, je vais en ville et
je rentrerai tard!
Veillez au grain!



LE LENDEMAIN, BARTHY PART EN AUTO. LA JOURNÉE EST
CALME; MAIS LA NUIT...



Jacky, mister Barthy n'est pas
rentré et j'entends des
souris dans sa chambre.



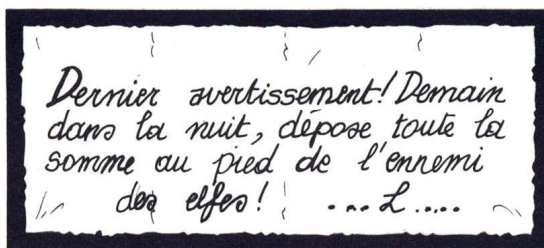
J'arrive, Margaret, je
les chasserai.



D'abord, inspecter
sous le lit!



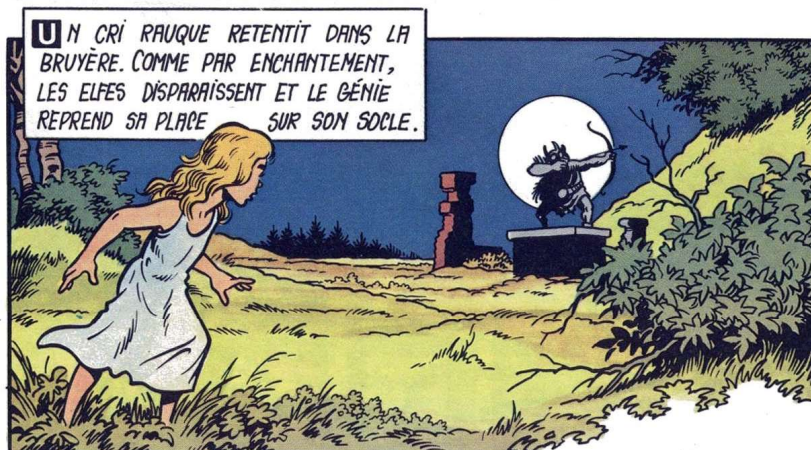
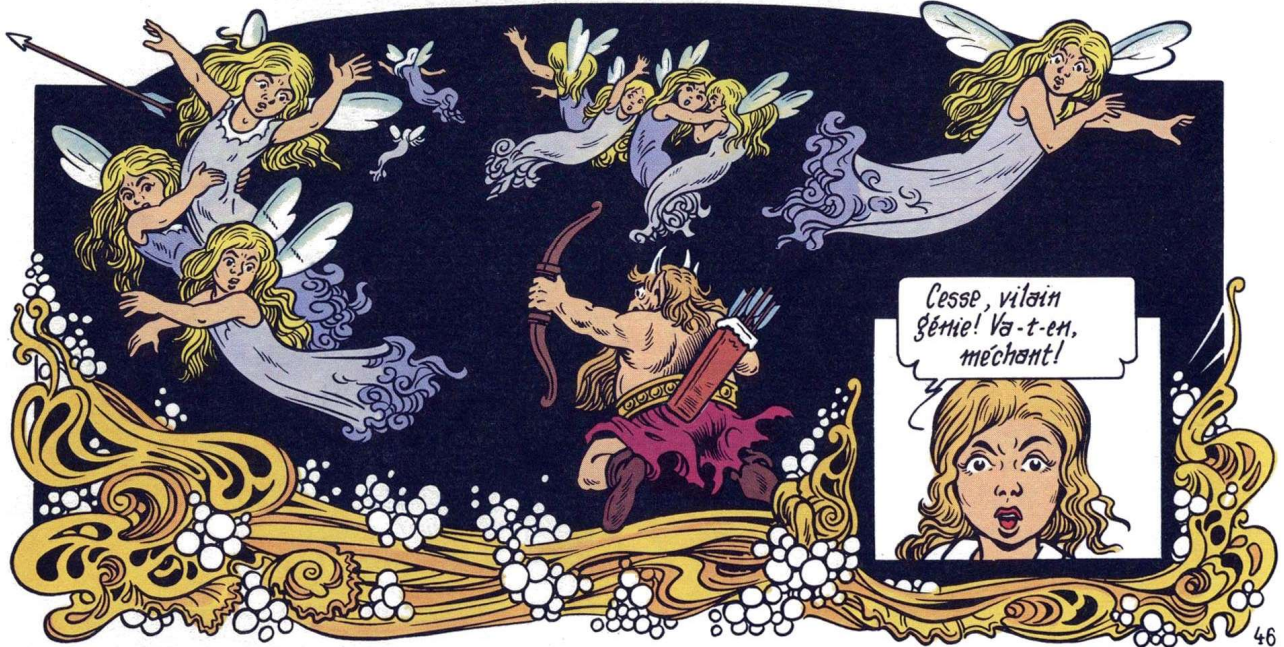
Tiens? une brique... un
billet! C'était sûrement cela
hier soir!

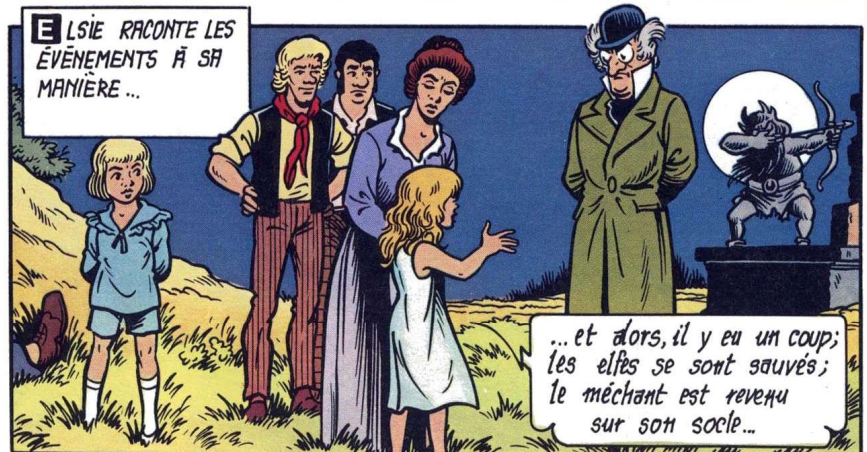
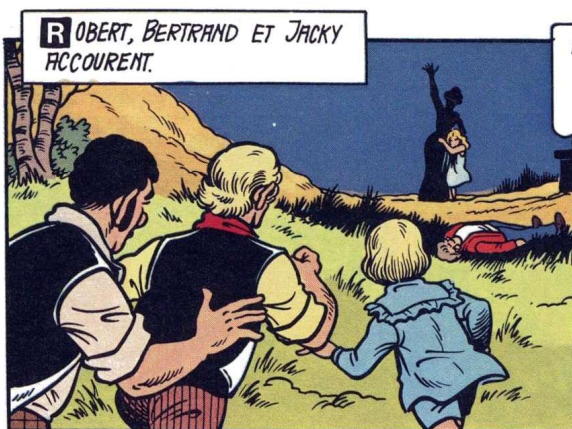
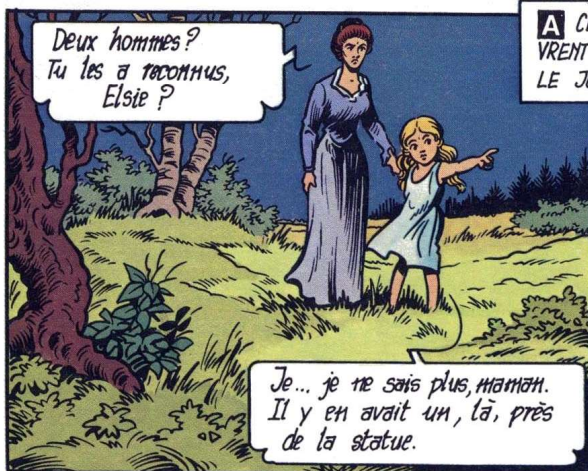
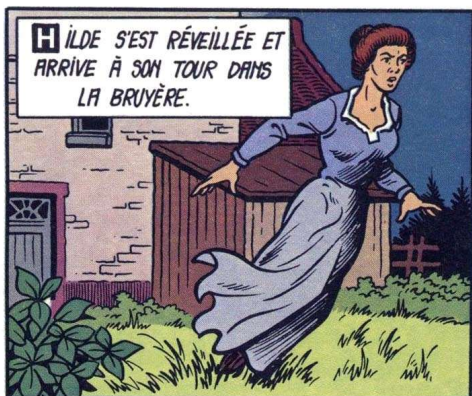


Dernier avertissement! Demain
dans la nuit, dépose toute la
somme au pied de l'ennemi
des elfes! ... L....



Barthy nous a caché
qu'il était victime
d'un chantage! Et
cette nuit...







Inspecteur, puis-je vous dire deux mots?



Ne perturbez pas davantage cette petite fille. Elle a des hallucinations depuis la mort de son père.



Dans son esprit troublé, elle voit danser des elfes; tout le monde joue le jeu.

Je comprends; mais elle est le seul témoin!

53



Elsie, crois-tu que les elfes aient vu l'homme au pistolet? Le reconnaitrais-tu?

Je ne sais pas... c'est comme si j'avais rêvé...



Attends! J'ai une photo ici! Regarde!



Oh oui! Je me souviens! C'est celui qui a tiré!

54



Mais c'est mister Barthy! Pensez-vous qu'il ait tué Peter?

Cela concorderait avec l'enquête que mène mon collègue en Angleterre.

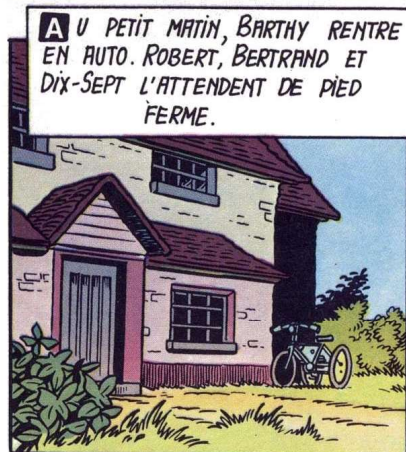


Le témoignage d'Elsie va m'aider à poursuivre cette affaire. Je ne puis en dire plus! Que Jacky reconduise Hilde et Elsie chez elles.

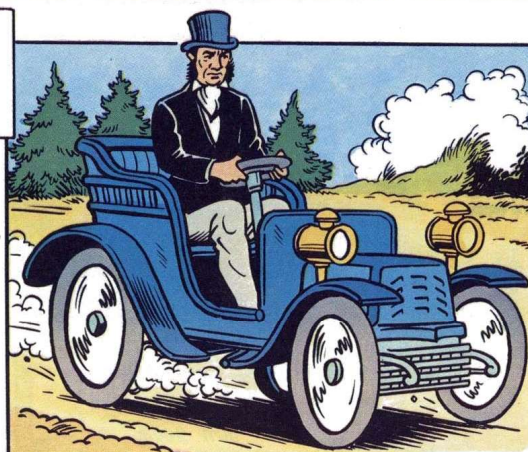


Je veille au transport de la dépouille de Peter. Puis, je vous rejoins chez Barthy pour attendre son retour.

55

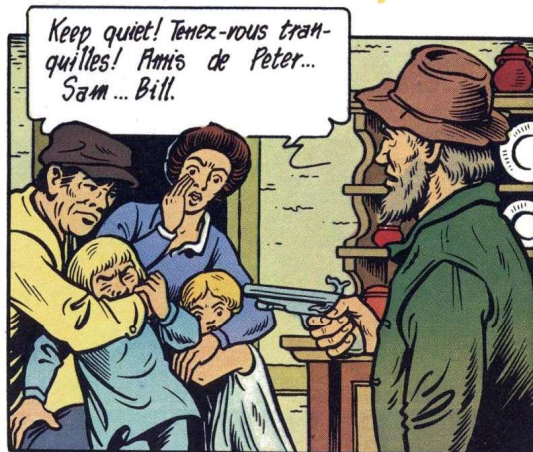
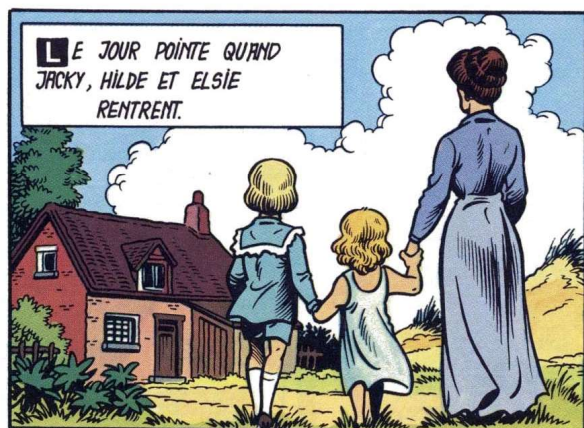


AU PETIT MATIN, BARTHY RENTRE EN AUTO. ROBERT, BERTRAND ET DIX-SEPT L'ATTENDENT DE PIED FERME.



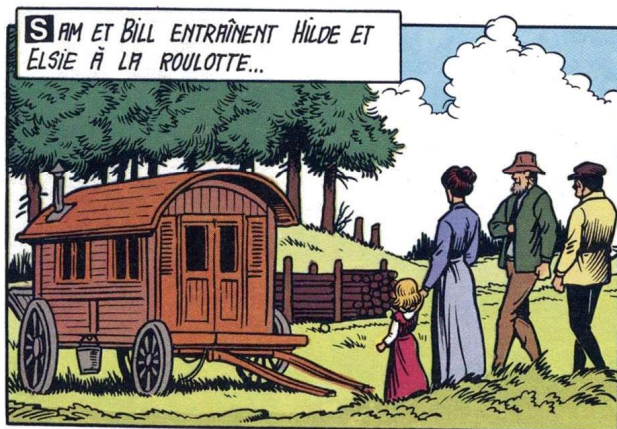
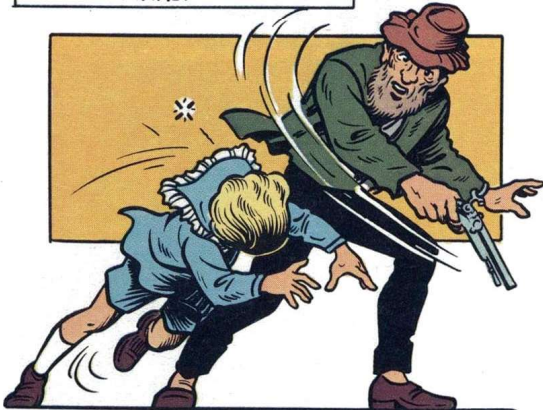
Un vélo-moteur? Attention!

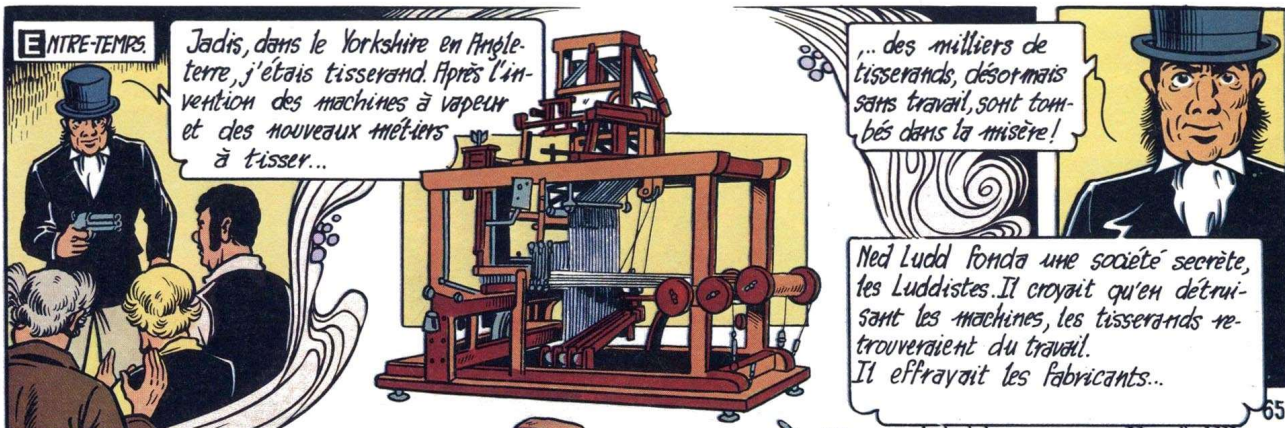
56





JACKY TENTE UN CROC-EN-
JAMBE MAIS IL EST
ASSOMÉ.



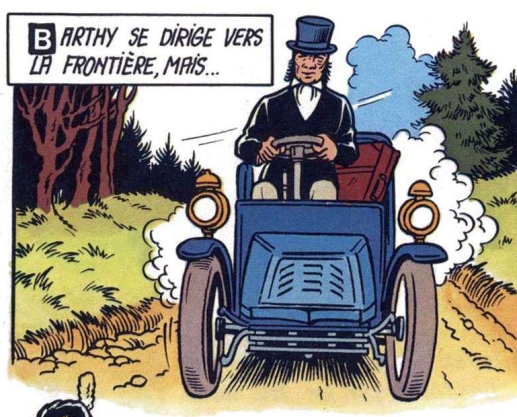




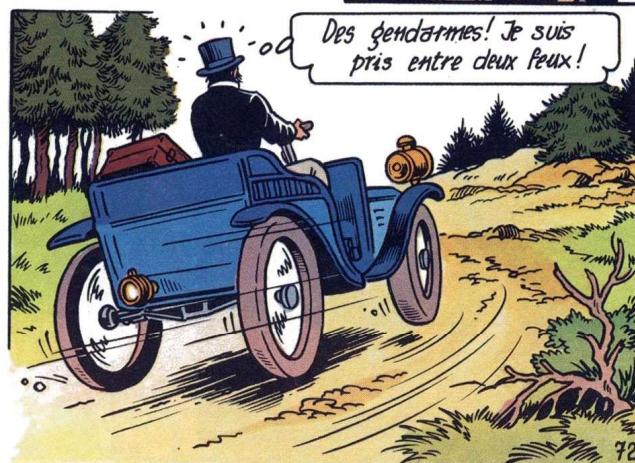
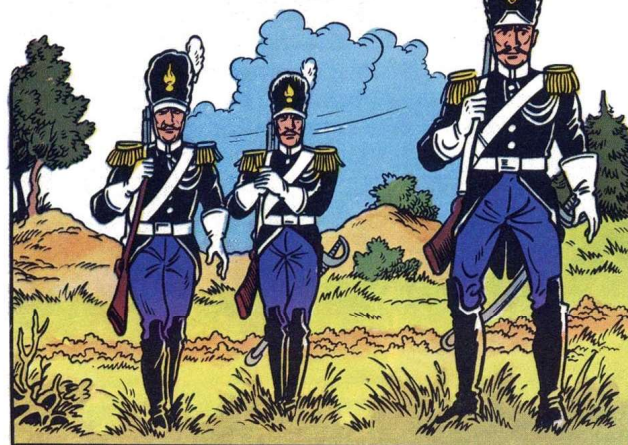
69



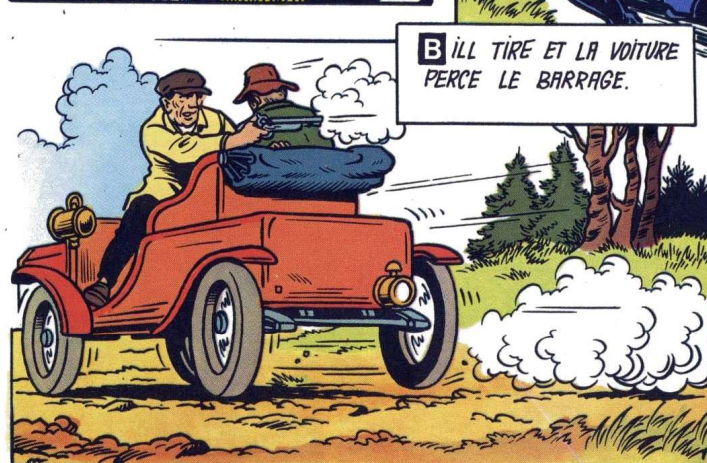
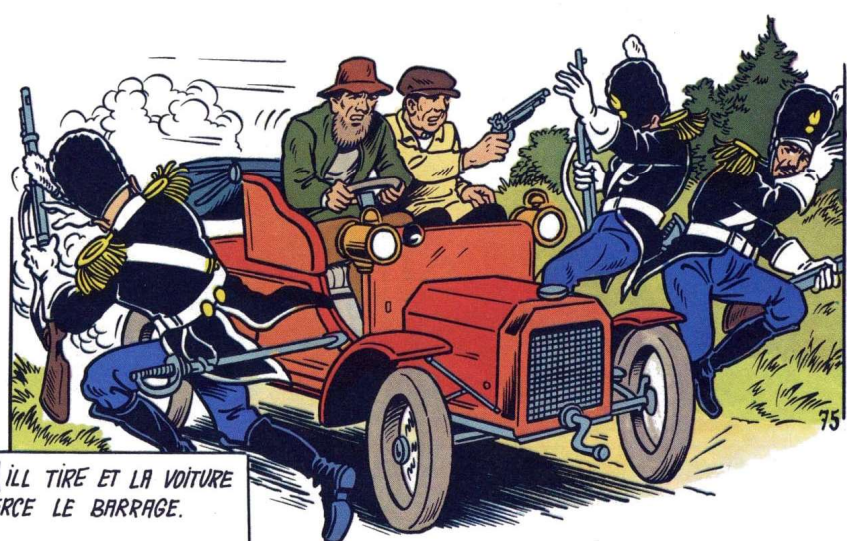
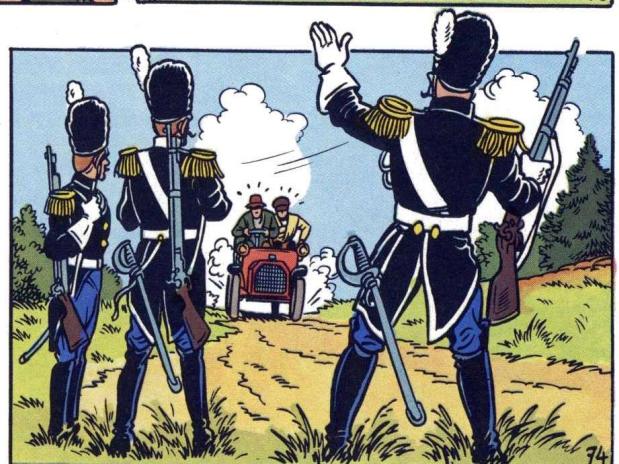
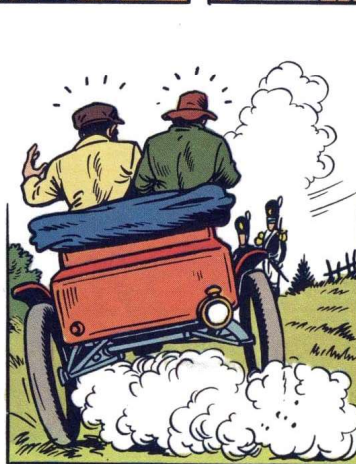
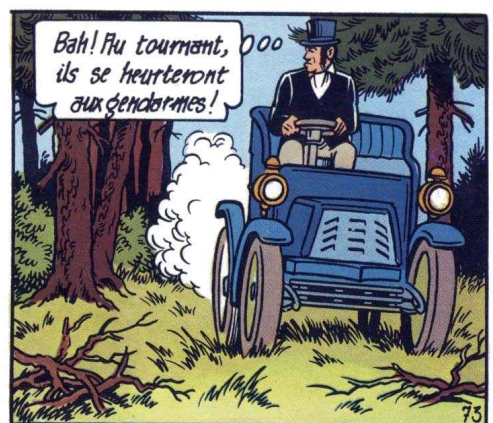
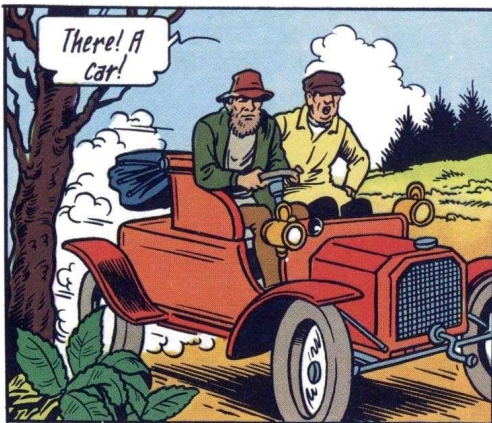
70



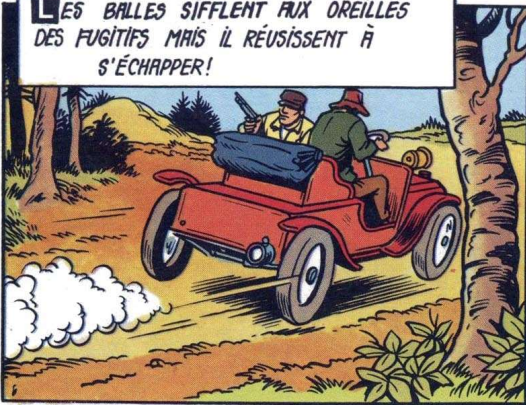
71



72



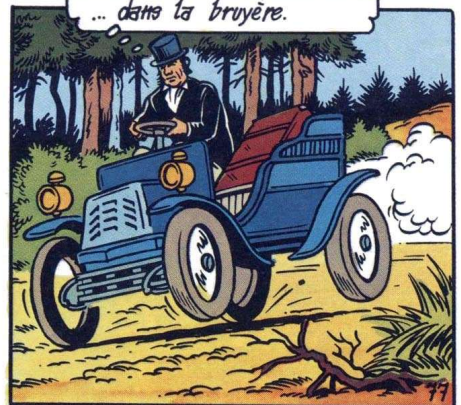
LES BALLES SIFFLENT AUX OREILLES
DES FUGITIFS MAIS IL RÉUSSISSENT À
S'ÉCHAPPER!



Oh là là! Ils vont
me rattraper...



... dans la bryère.



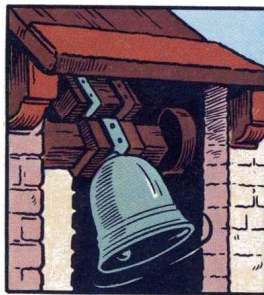
Mais je leur réserve un
chien de ma chienne!



ET BARTHY MET LE FEU AUX
HERBES SÈCHES.



LE VENT ATTISE LES FLAMMES
QUI GAGNENT DU TERRAIN.

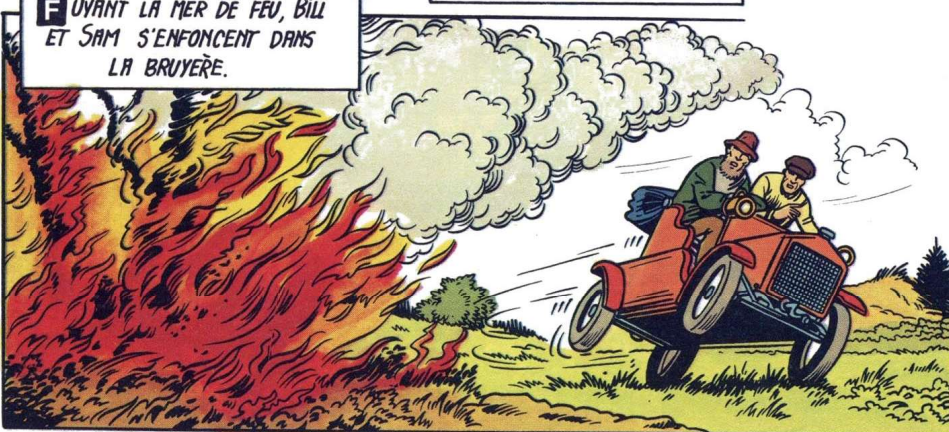


AU VILLAGE, ON REMARQUE
L'INCENDIE ET ON SONNE LE
TOCSIN.

IMMÉDIATEMENT LES POMPIERS SE METTENT
EN BRANLE, ASSISTÉS DE TOUTE LA POPULATION.

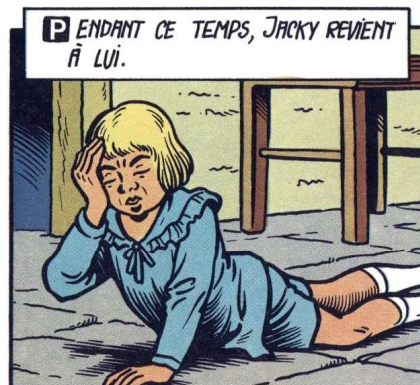
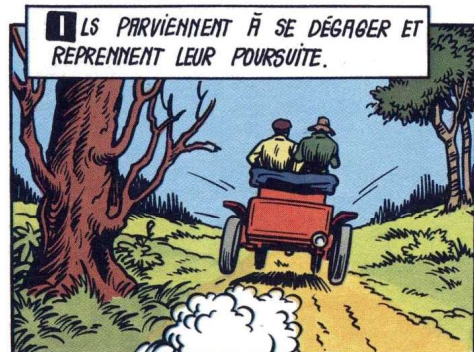
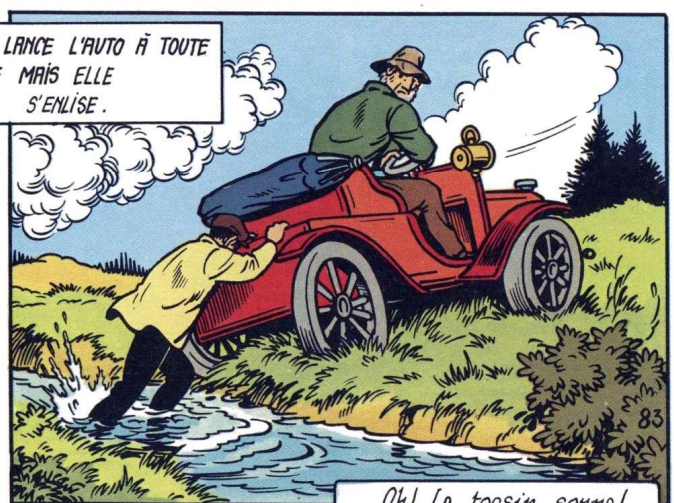
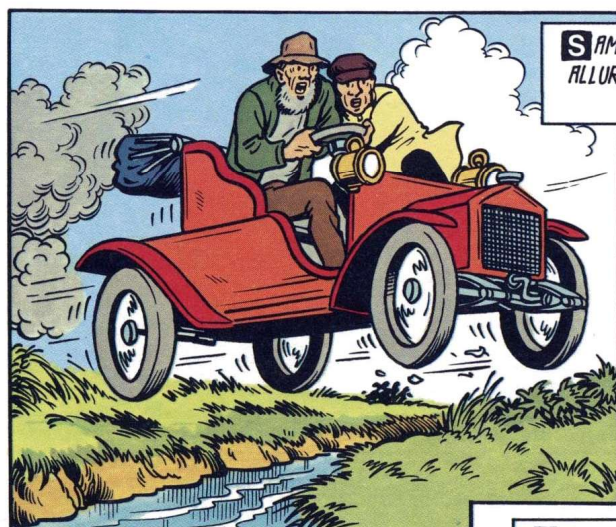
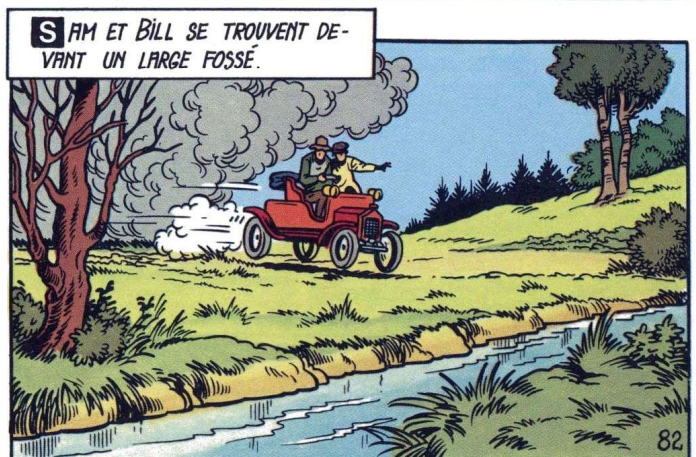
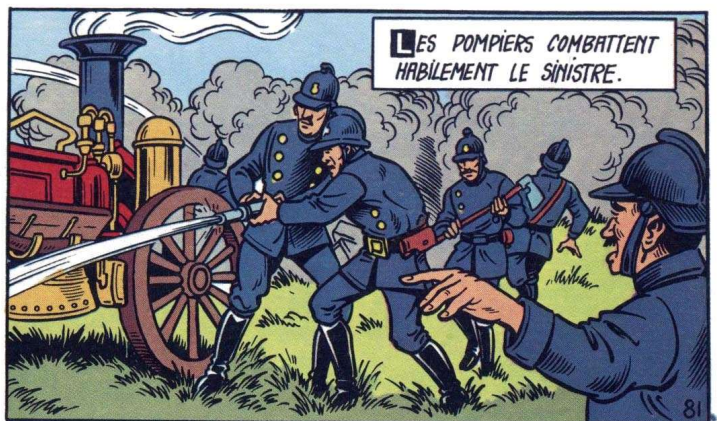
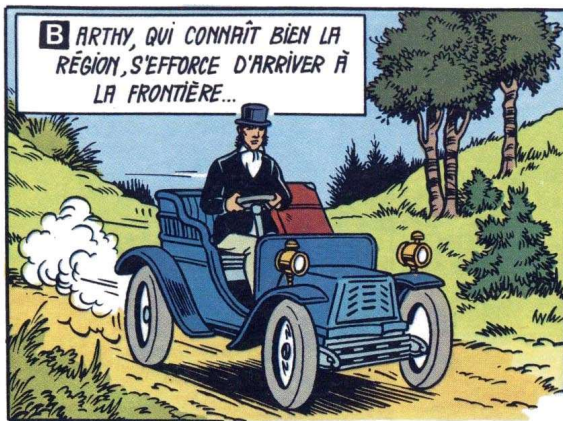


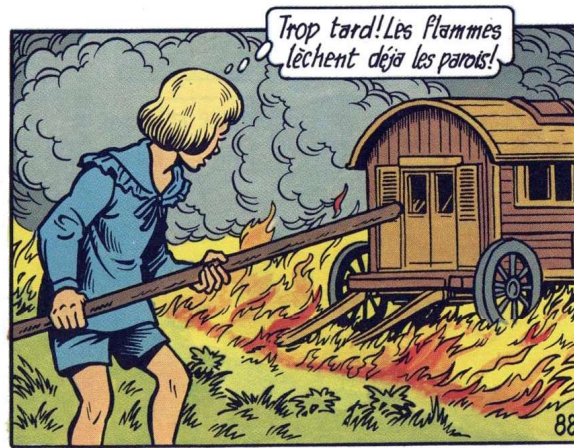
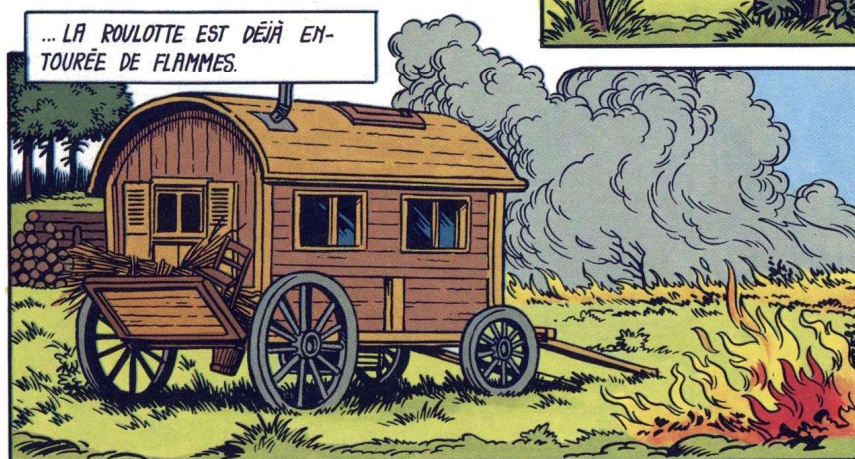
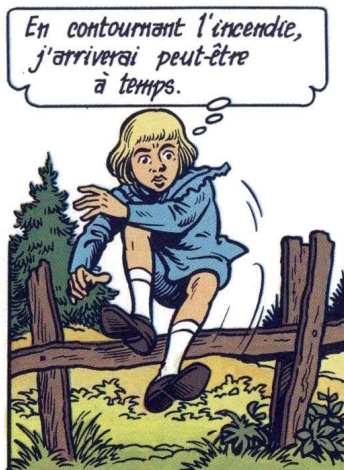
FUYANT LA MER DE FEU, BILL
ET SAM S'ENFONCENT DANS
LA BRUYÈRE.

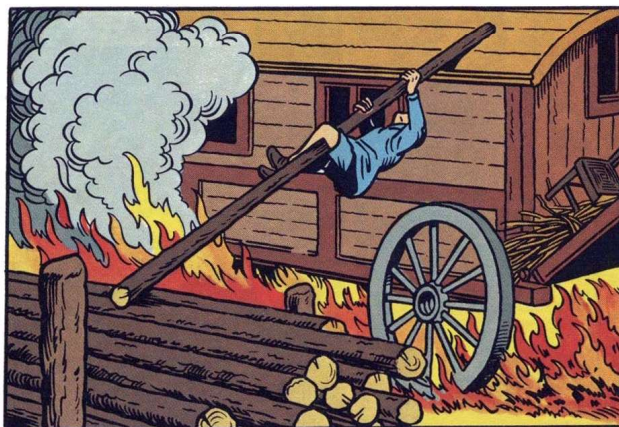


Ils roulent droit à
un fossé infranchis-
sable!



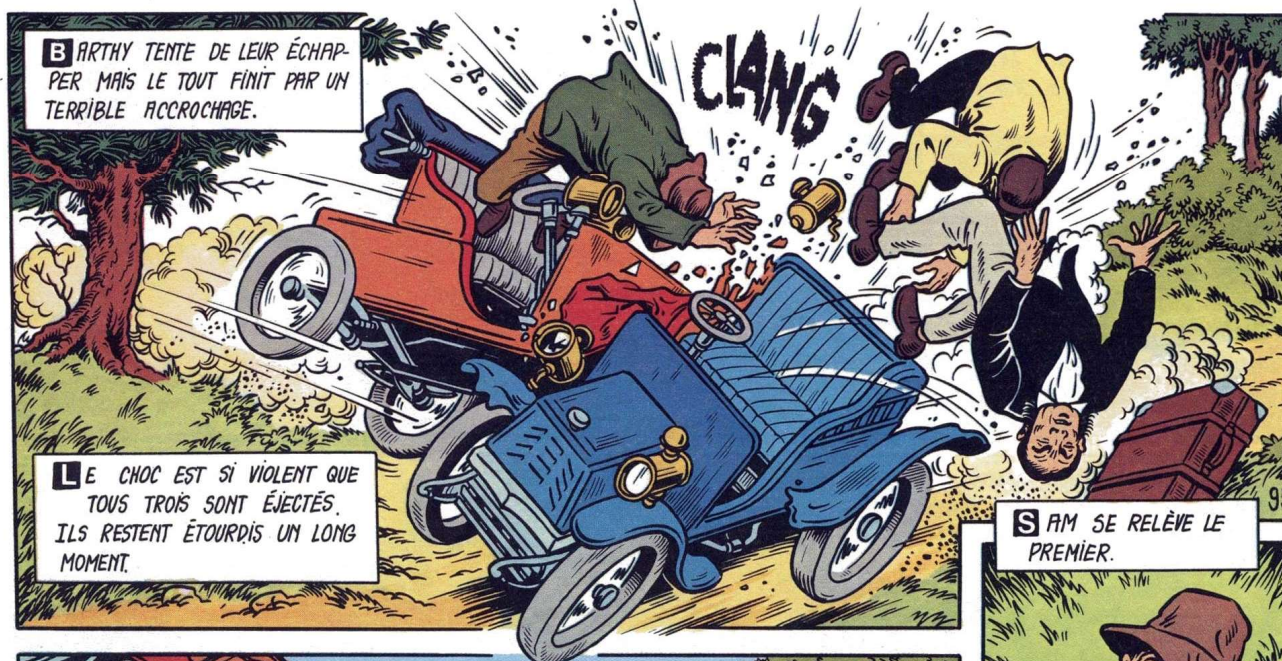
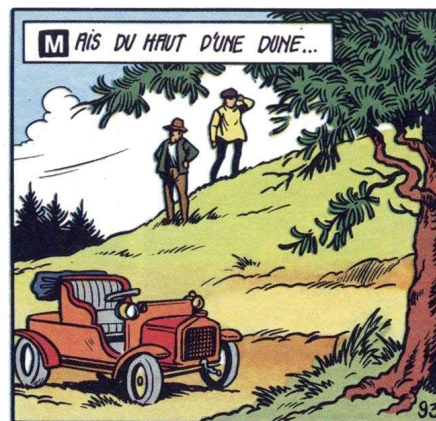
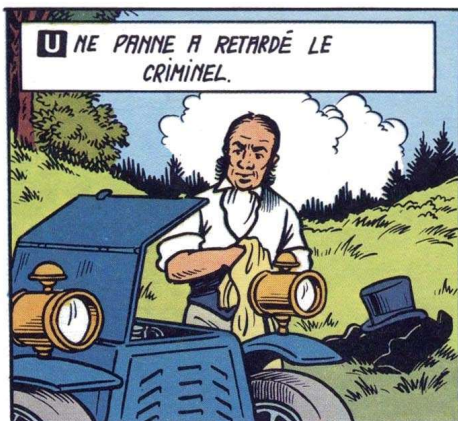


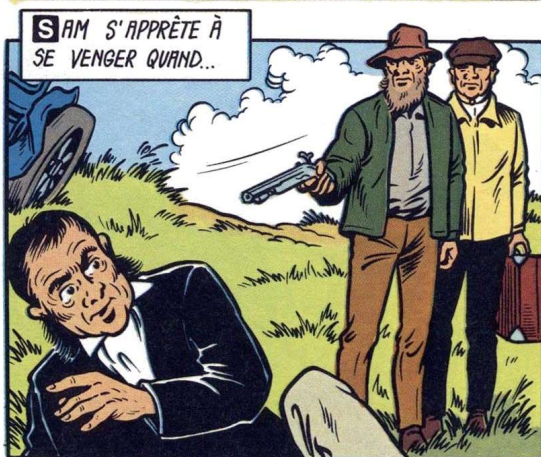


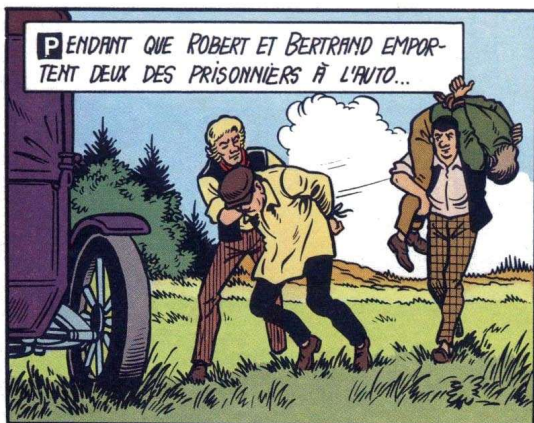


LE POMPIER RELATE LES ÉVÉNEMENTS PRÉCÉDENTS.









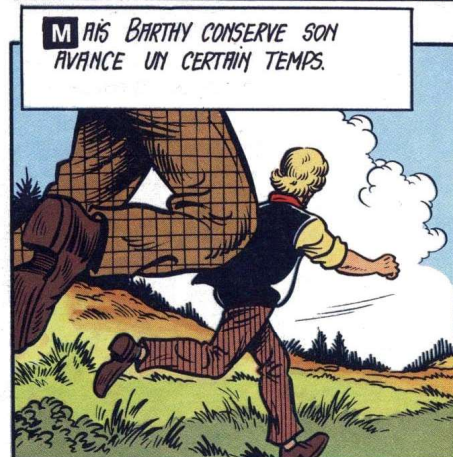
101



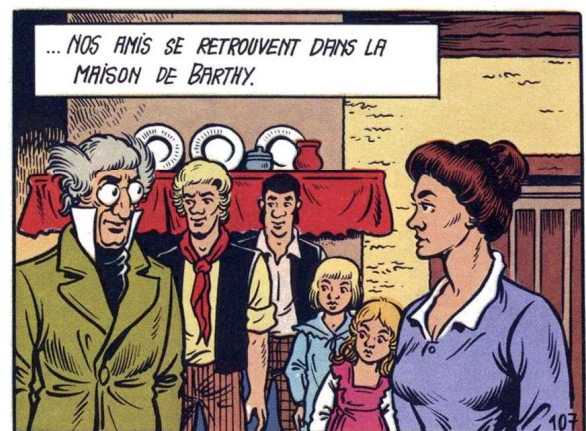
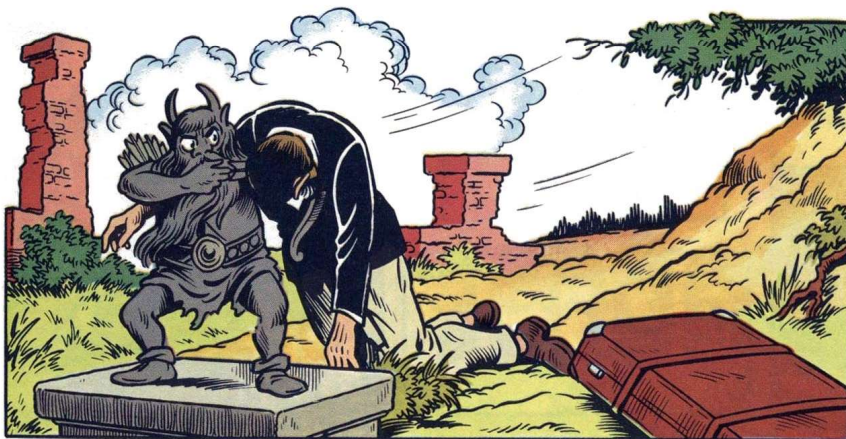
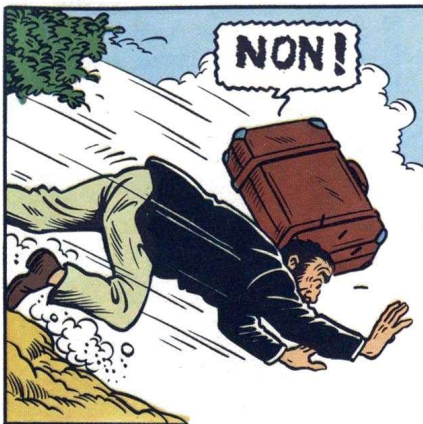
102



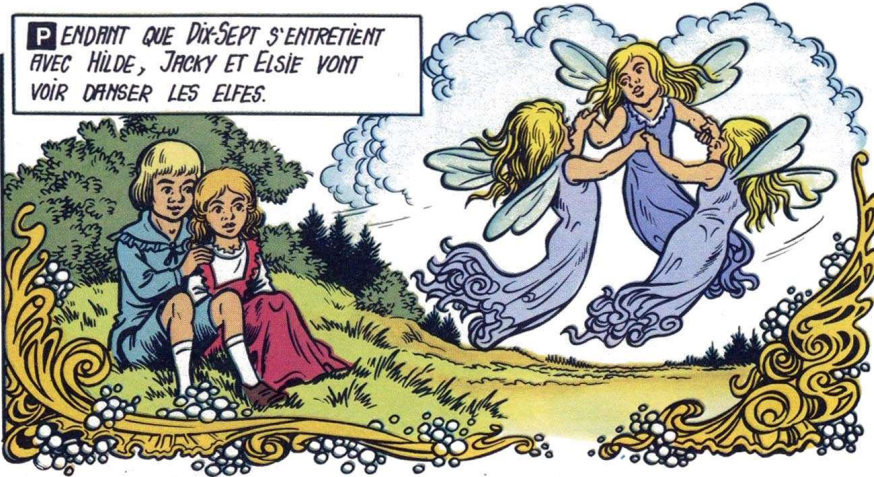
103



104



PENDANT QUE DIX-SEPT S'ENTRETIENT AVEC HILDE, JACKY ET ELSIE VONT VOIR DANSER LES ELFES.



Non, non, mes amis! Comme Elsie l'a aidé à trouver Barthé, dont la tête était mise à prix, Dix-Sept nous fait cadeau de ta prime.



Je pourrai faire soigner Elsie pour la guérir de ses hallucinations.



Dix-Sept va nous quitter, Robert! On lui fait la blague traditionnelle?

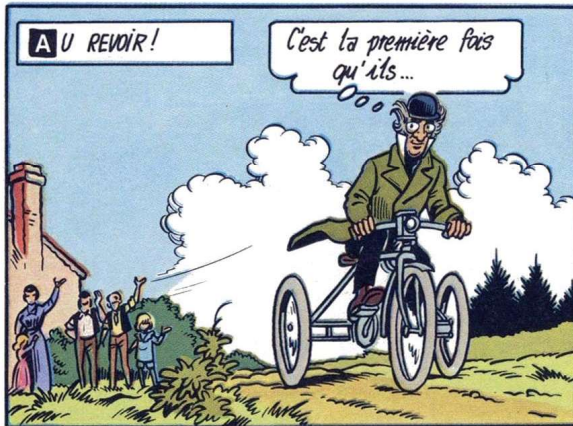


Bon! Alors, paix les blagueurs en hommage à ce bon cœur!

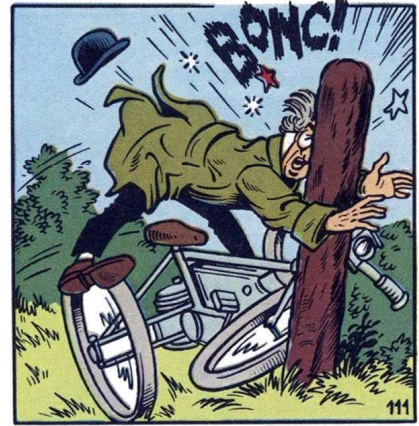


AU REVOIR!

C'est la première fois qu'ils...



... ne me font pas de blague! Quelle chance!



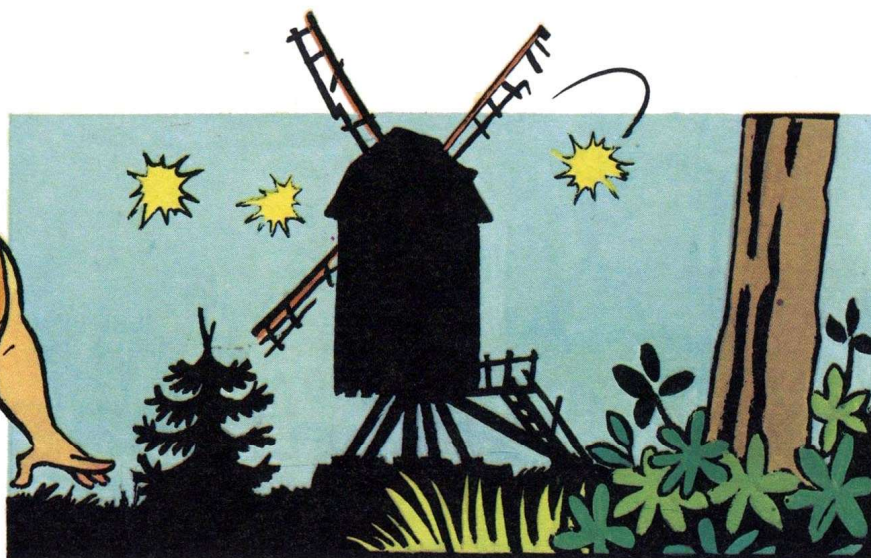
Zut! Quand même! Stupide poteau! De quoi te mêles-tu?



Le gibier n'y est pour rien mais ça ne pouvait pas rater! Le chasseur n'y a pas échappé!



FIN

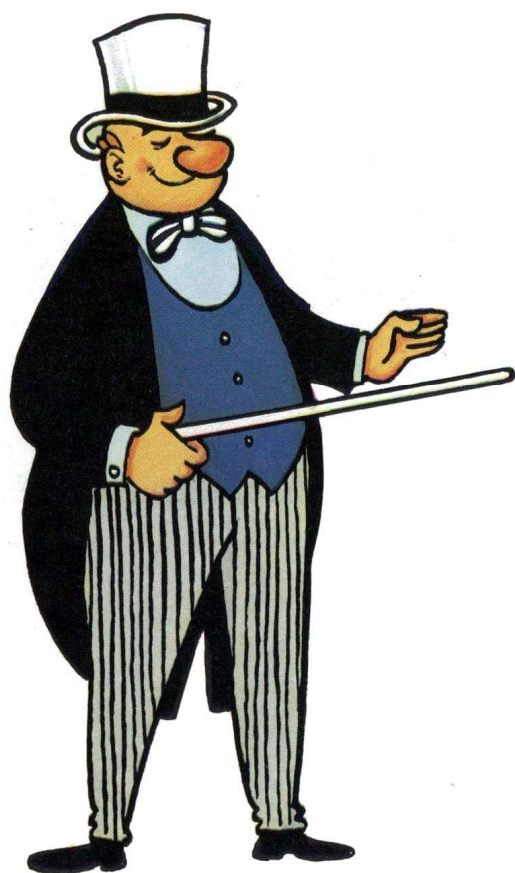


WILLY VANDERSTEEN

JÉRÔME

Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

- | | | |
|--|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. Le mystère de Brispière | 32. L'arc-en-ciel bagarreur | 64. Les voleurs de ferraille |
| 2. La couronne mystérieuse | 33. La chenille de l'espace | 65. Le dragon à deux cornes |
| 3. Roi de la jungle | 34. Le temple du silence | 66. Les pillleurs de banques |
| 4. Le tomahawk d'or | 35. Le biplan fantôme | 67. L'énigme de la mine |
| 5. Le gnome de bronze | 36. Jérôme contre Jérôme | 68. Une île au soleil |
| 6. L'île verte | 37. Le mystère de la | 69. Le strato klepto cumulus |
| 7. Le collectionneur original | route nationale | 70. La légende |
| 8. La ville sous-marine | 38. La bouée rouge | 71. Les voleurs de fruits |
| 9. Les anneaux de Jupiter | 39. Les pirates de l'air | 72. Aventure au Far West |
| 10. Compo, le géant | 40. La clavicule du dinosaure | 73. Le gayo jaune |
| 11. La chasse dangereuse | 41. Quand les cigares explosent | 74. Le géant de la forêt |
| 12. Le cascadeur d'or | 42. Les joujoux dangereux | 75. Le petit bois ensorcelé |
| 13. Le roi de la tomate | 43. La chauve-souris | 76. Les escargots de Fukuzawa |
| 14. Les mouches de Masakin | 44. Razzia à Djerba | 77. Des momies à Morotari |
| 15. Le gardien masqué | 45. La grande-crevette | 78. Les chaudrons de Cocolo |
| 16. Le chasseur de chaussures | 46. Le phare de Dragonera | 79. Le maniaque de la mécanique |
| 17. Le rat d'acier | 47. Les Morigans | 80. Le tournoi |
| 18. Le volcan d'Itihat | 48. La main noire | 81. Au pays des dragons |
| 19. Les glaçons de Loch Latham | 49. La piscine dangereuse | 82. Les chevaliers-brigands |
| 20. Le chasseur de trésors | 50. Les menhirs dansants | |
| 21. Les alchimistes | 51. La couronne enchantée | |
| 22. La tête d'or | 52. Les statues ardentes | |
| 23. Le breuvage magique | 53. Les autophages | |
| 24. Aventure en Berunka | 54. Le chien noir et la sorcière | |
| 25. Les corbeaux de la Tour de Londres | 55. Les flammes gelées | |
| 26. Les perles de Majorque | 56. Le syndicat des cascadeurs | |
| 27. Le vaisseau fantôme | 57. La ruche | |
| 28. Le canon turc | 58. L'enlèvement | |
| 29. Les licornes vertes | 59. Le pied du druide | |
| 30. La bombarde | 60. Le carreau rouillé | |
| 31. Des roses pour la Berunka | 61. Le faiseur de vent | |
| | 62. La gondole noire | |
| | 63. Le chevalier fantôme | |



MARC SLEEN

Les aventures de

NÉRON

Le truculent Néron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bambou et Boulette, monsieur Claude et madame Bébelle, le fantastique Millesabords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs histoires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

Complètement en couleurs

- | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------|
| 10. Arthur Grosbedon | 32. Novembre Noir | 53. Le Clo Clo clan |
| 11. Les Wallabites | 33. Le virus du rire | 54. La vengeance du grand Clo |
| 12. Le lutin doré | 34. La princesse Lovely | 55. Le sixième lutin |
| 13. Baringo | 35. La moutarde d'Abraham | 56. Le secret de Jean Muscle |
| 14. Néron contre la F.F.F. | 36. La fleur qui parle | 57. Hannibal |
| 15. Sacré Théophile | 37. Enivrante Charlotte | 58. Mister Nobody |
| 16. Mama Kali | 38. L'homme sans visage | 59. Le chat de Chatmandou |
| 17. Les hommes bleus | 39. La pantoufle volante | 60. La théière du roi |
| 18. Le lavoir des chiens | 40. Brigandage en folie | 61. Les Néroses |
| 19. Les Nérontiques | 41. Ottoman XIV | 62. La planète Egmont |
| 20. Les Dinas déchaînées | 42. Le mauvais œil | 63. Les bonbons-ballons |
| 21. Le cacatoès qui caquette | 43. L'arme redoutable d'Oumtata | 64. Le plou vert émeraude |
| 22. Gare à Castar | 44. La disparition du vase de Chine | |
| 23. Les Papricains | 45. La couronne de Neptune | |
| 24. Le mystère de l'île de Pâques | 46. La bague enchantée | |
| 25. Zongo au Congo | 47. La comtesse verte | |
| 26. Le gorille jaune | 48. Néron et la tête de cheval | |
| 27. Le jardin des malices | 49. Les ailes de Xopotl | |
| 28. Ivan le terrible | 50. Les Jinkaboums | |
| 29. La bague du Muphti | 51. La baleine bleue | |
| 30. Les chenilles rousses | 52. La flotte en folie | |
| 31. Patati patata | | |



WILLY VANDERSTEEN

robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIXe siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

déjà parus:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. L'ermite de Beaucroy | 14. La catastrophe de Corvilain |
| 2. La main noire | 15. Le fantôme du Zwin |
| 3. Le dragon vert | 16. La maison hantée |
| 4. Le diable du Val aux roses | 17. Le joyau englouti |
| 5. Le drame de Marie-Souillon | 18. Visiteurs insolites |
| 6. Documents secrets | 19. Le chat noir |
| 7. Le diable noir | 20. Le dernier chevalier |
| 8. Le briseur de grève | 21. Le duel |
| 9. Les étangs de Miremort | 22. La ferme aux loups |
| 10. Aventure en Moldavie | 23. Valériane a disparu |
| 11. La capuche écarlate | 24. Le trésor des Templiers |
| 12. Les puissances occultes | 25. L'ennemi des elfes |
| 13. Le dernier vol de l'épervier | |

